

Serenissima

Lors de l'activation d'une galère, 2 possibilités : ACTIONS ou INVESTISSEMENTS

ACTIONS

Dans l'ordre, chargement/déplacement/vente ou combat, chaque étape étant facultative

Depuis un port contrôlé

- Charger une ou des ressources produites et/ou un ou des marins, depuis le port contrôlé vers la galère active
1ere ressource gratuite puis 1 ducat/ressource, payé à la banque
- Décharger un ou des marins depuis la galère active vers le port

Chargement

Depuis un port neutre ou adverse

- Charger une ou des ressources produites
Suivant le cas, 1 ducat/ressource payé à la banque ou à l'adversaire

Gratuitement, charger/décharger/échanger, ressources et/ou marins entre 2 galères contrôlées (ou plus) dans la même zone maritime

Déplacement

(B*)

- Déplacement maximum = nombre de marins sur la galère
- la marchandise vendue à un port ne doit être ni produite, ni dans son entrepôt

Vente

(B*)

ou

- la vente de ressources dans un port contrôlé ne rapporte pas d'argent (*sauf cas spécial de l'épice, possédant un bonus de +2 à la vente*)
- dans un autre port, neutre ou adverse, elle rapporte selon l'emplacement de la ressource sur la réserve du port

Valeur d'attaque max. = (nbr de marins) – (nbr de déplacements effectués)

Combat

- prise de contrôle d'un port neutre – pas de jet d'attaque (B*)
- attaque d'une ou plusieurs galères adverses
récupération possible des ressources transportées lorsqu'une galère est coulée
- attaque d'un port adverse
*si une ou plusieurs galères appartenant au propriétaire du port attaqué sont présentes, elle **doivent** être combattues en premier. Les galères des autres joueurs ne sont pas concernées.*

INVESTISSEMENTS

Pas de limite au nombre d'achat sauf pour la galère

Attention, le matériel limite les achats possibles : 6 galères par joueurs, 5 forts et 5 basiliques pour tous

Marins

- 1 ducat/marin(s)
- recrutés dans les ports contrôlés ou dans les galères présentes dans un port contrôlé

Galère

- 1 ducat/galère(s) déjà possédée(s)
- limite à 1 galère par investissement

Forts

- 2 ducats
- constructible dans un port appartenant au joueur, possédant **1 bois et 1 pierre** (en production ou dans l'entrepôt)

Basiliques

- 2 ducats
- constructible dans un port appartenant au joueur, possédant **1 marbre et 1 or** (en production ou dans l'entrepôt)

(B*) Action pouvant être soumise à un blocus, si le total des marins d'un adversaire est supérieur au nombre de marin de la galère active

Pour les joueurs possédant moins de 2 galères : après tirage de la carte Doge et un éventuel décompte, ils peuvent acheter des galères et des marins afin de commencer le tour avec 2 galères

Pour un joueur ne possédant plus qu'un seul port : ce dernier port ne peut pas être la cible d'une attaque